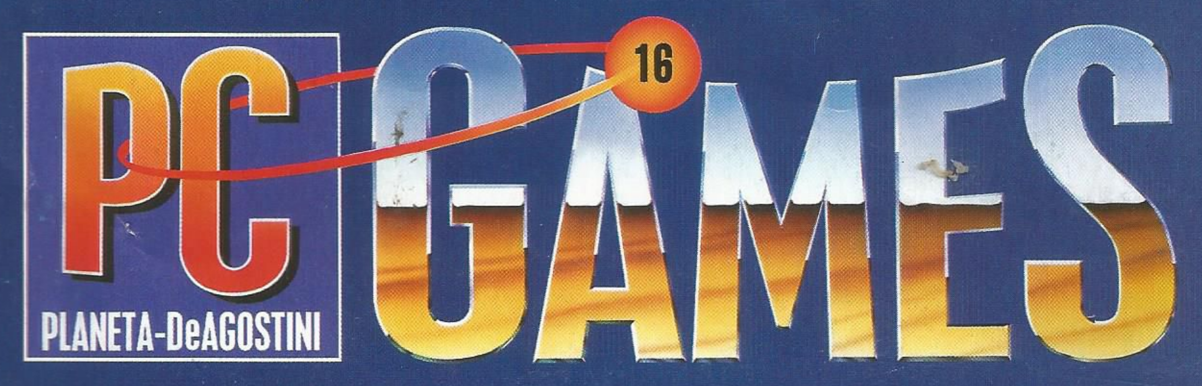


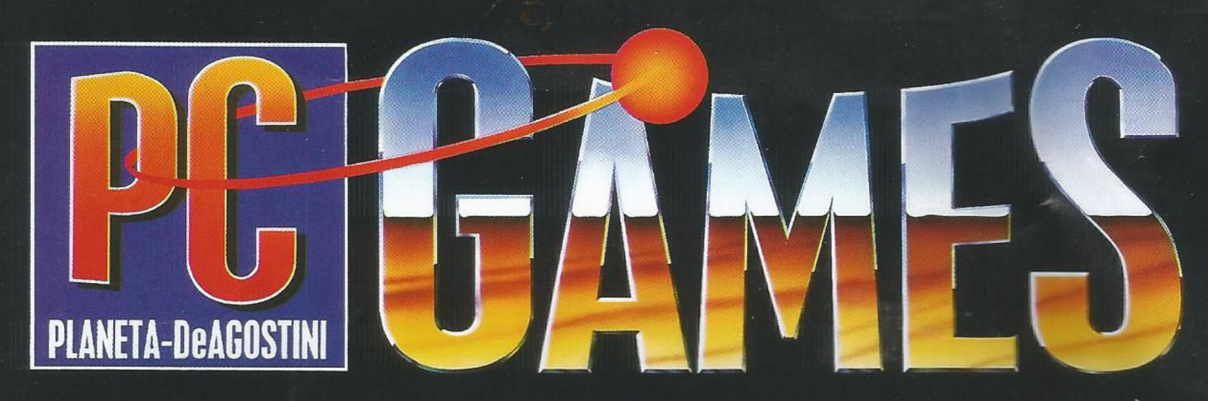

**LOS HITS DE LOS VIDEOJUEGOS**

INTRODUCING...

# HUMANS 2
## THE JURASSIC LEVELS

GAMETEK

PLANETA DeAGOSTINI




**LOS HITS DE LOS VIDEOJUEGOS**

**Edita:** Editorial Planeta-De Agostini, S.A.

**Fascículo 16**

**Presidente:** José Manuel Lara
**Consejero Delegado:** Antonio Cambredó
**Director General de Coleccionables:** Carlos Fernández
**Director Editorial:** Virgilio Ortega
**Director General de Producción:** Félix García

**Realización:** Ediciones Tutor, S.A.
Redacción y Colaboración: Multipress, S.A.
Diseño y Maquetación: L de M Estudio, S.L.

El editor se reserva el derecho de modificar el precio de venta de los componentes de la colección en el transcurso de la misma, si las circunstancias del mercado así lo exigieran.


**ISBN Obra completa:** 84-395-3393-4
**ISBN Fascículos:** 84-395-3394-2
**Depósito Legal:** B-29.254/1994

Filmación: Alfa seis
**Impresión:** Cayfosa, Santa Perpètua de Mogoda (Barcelona)
Impreso en España - Printed in Spain

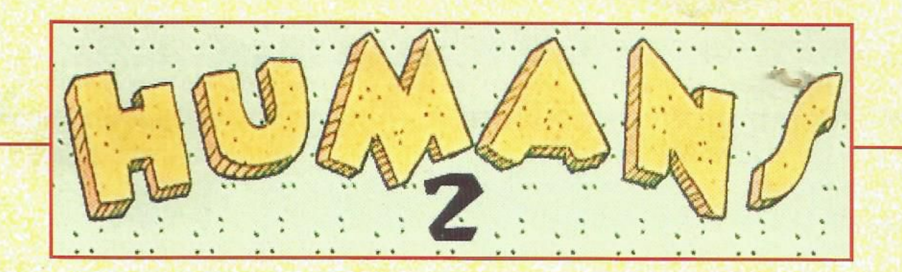
Editorial Planeta-De Agostini garantiza la publicación de todos los fascículos que componen esta obra.

**Suscripción y petición de números atrasados (sólo para España):**
Servicio de atención al cliente: Tel. (93) 731 06 18*
Planeta-De Agostini, Apartado nº 93103, 08080 Barcelona

**Distribuye para España:** Marco Ibérica Distribución de Ediciones, S.A., Carretera de Irún, Km 13,350, variante de Fuencarral - 28034 Madrid.

El P.V.P. en Canarias, Ceuta y Melilla incluye los gastos de transporte.

**IMPORTANTE**
Pida a su proveedor habitual que le reserve un ejemplar de **PC GAMES**. Comprando siempre sus fascículos en el mismo quiosco o librería, usted conseguirá un servicio más rápido, pues nos permite la distribución a los puntos de venta con mayor precisión.




INTRODUCING...
HUMANS 2
THE JURASSIC LEVELS

La civilización humana apareció hace unos miles de años. Sus componentes se caracterizaban por su inteligencia e inventiva y, sobre todo, por su capacidad para trabajar en grupo. Ahora tienes la oportunidad de dirigir tu propia tribu cavernícola y viajar por los inventos del pasado: la lanza, la rueda, etc...

**REQUISITOS:**

- Procesador 8086 o superior
- Tarjeta Gráfica VGA
- 1 Mb de memoria
- Disco duro
- Teclado o joystick

**ELEMENTOS OPCIONALES**

- Las tarjetas de sonido AdLib, Sound Blaster, Roland

Como verás, casi todos los ordenadores del país cumplen con los requisitos arriba indicados; por lo tanto, no hay excusa para no divertirse con Humans 2.

## MANOS A LA OBRA

No es difícil manejar una tribu de alocados hombres de la prehistoria, como en un primer momento se puede imaginar. El juego está muy simplificado para facilitar su uso, y, por lo tanto, se usan pocas teclas si hemos elegido esta opción, y el joystick es incluso más sencillo.

Las teclas por defecto son:

**Cursor:** utilizadas para mover al personaje en la dirección que quieras. Ten cuidado con ellas, pues si existe un barranco a la izquierda, lo más probable es que tu "human" se convierta en tortilla si sigues en esa dirección.

**Barra espaciadora:** sirve para elegir la función que debemos utilizar en un momento dado, tal como recoger un objeto, subirse a hombros, etc.

**"Z":** es la tecla de acción de la función que hayamos escogido anteriormente. Pone en práctica nuestras ideas.

**"." y ",":** para elegir el miembro de la tribu que debe actuar. De una forma secuencial, iremos uno por uno hasta el que más nos guste o sea el idóneo para nuestros planes.

**Teclas de Función:** como las anteriores, sirven para elegir a un miembro de la tribu, pero de forma directa, sin tener que ir pasando uno por uno.

**ESC.:** con ella podemos salir del juego, o simplemente abandonar el nivel que estemos jugando o empezar de nuevo el mismo, si hemos cometido un fallo y ya se hace imposible resolver el nivel.

**INSTALACION:**

La instalación del juego es muy sencilla, y no debe crear ninguna dificultad para nadie. Ante todo, comprueba que en la caja vienen cuatro disquetes; en caso contrario contacta con el distribuidor. Si está todo en orden, sigue los siguientes pasos:

- Enciende tu ordenador y espera a que se cargue el Sistema Operativo.
- Coloca el disquete nº 1 en tu unidad A.
- Teclea A: seguido de RETURN. (Cualquier orden que comuniques al ordenador debe ser mediante RETURN).
- Teclea INSTALL.

Ahora sigue las instrucciones del programa de instalación. Él te dirá en qué directorio quieres instalar el juego, y te avisará del momento para cambiar de disquetes y seguir con el proceso.
Más adelante, te dará opción a usar la tarjeta de sonido que tengas conectada en el ordenador, y por último, debes decidir si quieres jugar con joystick o teclado. En el caso de que desees utilizar el teclado, en pantalla se te mostrarán las teclas usadas por defecto en el juego.
Una vez instalado Humans 2, puedes acceder a él directamente usando los siguientes comandos del MS-DOS: CD HUMANS (en el caso de que hayas elegido ese nombre para el directorio que guarda el juego) HUMANS.






Cada nivel está formado por varias pantallas unidas entre sí repletas de enemigos y trampas.

Debajo de la misma se encuentra la zona de control. Aquí controlamos las acciones que en un momento determinado pode-

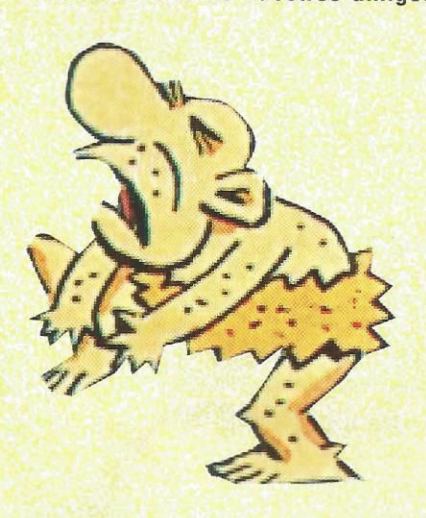


### EL ASPECTO DE LA PANTALLA

Hasta aquí hemos dado un repaso al manejo del juego; ahora pasemos a ver lo que nos vamos a encontrar en la pantalla.

Esta se divide en dos grandes apartados.

Por un lado, la zona de acción. En ella transcurren las aventuras y desventuras de nuestros amigos.



mos efectuar, y vienen representadas por unos iconos. Si están rodeadas por un cuadrado de color, es la seleccionada por defecto. A su lado tenemos el reloj y el número de humans que nos quedan en la tribu.

### ACCIONES BASICAS

Hay dos tipos de acciones que son fundamentales en el transcurso del juego, ya sea para alcanzar el objetivo final del nivel o simplemente para ir "sobreviviendo" en el mismo, y son las siguientes:

**TORRES HUMANAS**. Permiten a los humans subirse uno encima de otro. De esta forma se puede llegar a sitios elevados y que normalmente esconden objetos muy interesantes.

**COGER/DEJAR OBJETOS.** Utilidad obvia, sin duda alguna; ya hemos dicho que es una de las funciones más importantes.

### MEZCLA DE ESTILOS

Pero el cine necesita de espectacularidad y emoción, así que nos saltamos las reglas científicas y vemos aparecer al mismo tiempo a los hombres y los dinosaurios. Y en los juegos de ordenador sucede lo mismo, se siguen fielmente las reglas dictadas por el cine.

Desde los primeros juegos para ordenadores de 8 bits, los trogloditas tenían que luchar contra numerosos monstruos siempre hambrientos y con ganas de pelea. Y en la larga vida del PC, muchos juegos tienen como base esta idea.

Humans 2 comparte la idea, pero el desarrollo es más bien distinto. Efectivamente, podemos luchar y combatir contra monstruos, pero el programa no es un arcade cualquiera, sino pura estrategia, aunque también es necesaria una dosis de habilidad. Concretamente, pertenece a un selecto grupo de programas donde el jugador maneja una tribu, una familia o cualquier conjunto de seres con un único fin para todos: superar fases y fases del juego. En este apartado se distingue del rol, donde también se manejan varios personajes a la vez, pero con un concepto de aventura gráfica.

Así que, en este tipo de juegos, la perfecta colaboración entre los distintos miembros del grupo es bastante importante.

Muchas veces, mientras que algunos efectúan una determinada tarea, otros pueden estar eliminando enemigos o abriendo nuevos caminos, dependiendo del nivel donde nos encontremos.

La existencia de los niveles con sus correspondientes códigos de acceso acerca el juego a las plataformas; por lo tanto, no es exagerado decir que nos encontramos con una serie de juegos que podríamos denominar "estrategia de plataformas", al ser estos dos conceptos sus principales características.



Desde los albores de la Historia, el hombre ha sido curioso, vivaz e interesado en conocer nuevos territorios y experiencias. Al principio era individualista, pero cuando comprobó que la soledad conducía directamente al estómago de alguna pobre fiera hambrienta, comenzó a relacionarse con sus semejantes para compartir sus descubrimientos.

Lo importante era sobrevivir. Los hombres vivían en comunidad porque así era más fácil defenderse de sus enemigos naturales, aunque, por desgracia, pronto se extendieron las guerras, y los hombres empezaron a defenderse de otros hombres. No sólo los terremotos y otros fenómenos violentos podían acabar con una población; se calcula que la muerte directamente en combate o por heridas muy graves suponían el 50% de los fallecimientos.



Nadie esperaba vivir más de 30 años, y los que lo hacían comenzaban a pertenecer al selecto rango de los ancianos.

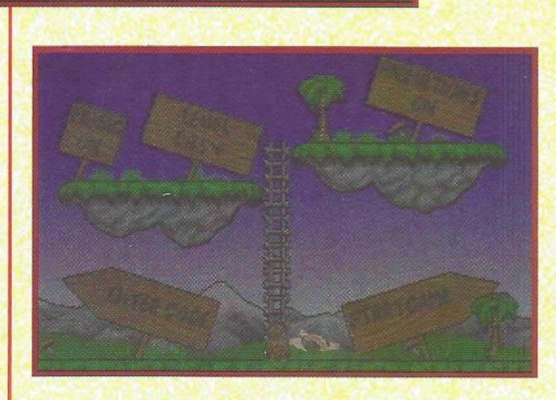
Pero incluso con la guerra, el espíritu de colaboración pronto se "enganchó" en la sociedad humana, y así se efectuaron los grandes progresos de la época, tales como la agricultura, la industria de los metales y, sobre todo, el comercio.

La aventura no había hecho más que empezar.

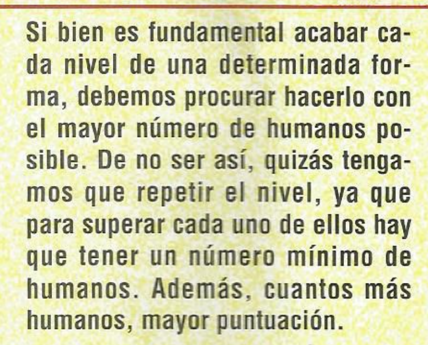


## ADAPTACION AL ORDENADOR

Pues bien, en Humans 2, como en su primera parte, el objetivo del juego es bien sencillo y concreto. Ayudar a una de estas primeras tribus a sobrevivir mediante nuestro ingenio y la avanzada tecnología de la época: cuerdas, lanzas y, por supuesto, la rueda.



Nuestra principal preocupación es la vida de los integrantes de la tribu.

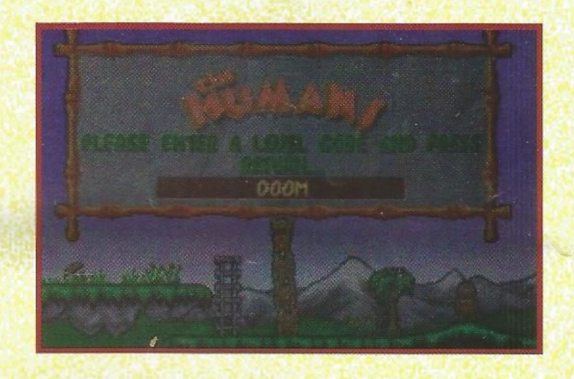


Si bien es fundamental acabar cada nivel de una determinada forma, debemos procurar hacerlo con el mayor número de humanos posible. De no ser así, quizás tengamos que repetir el nivel, ya que para superar cada uno de ellos hay que tener un número mínimo de humanos. Además, cuantos más humanos, mayor puntuación.



## RESOLVIENDO NIVELES

En Humans 2 hay 80 niveles que plantean serios retos a nuestra mente y habilidad. Recrean el ambiente prehistórico a base de cuevas, junglas, etc., así como los numerosos enemigos que con-









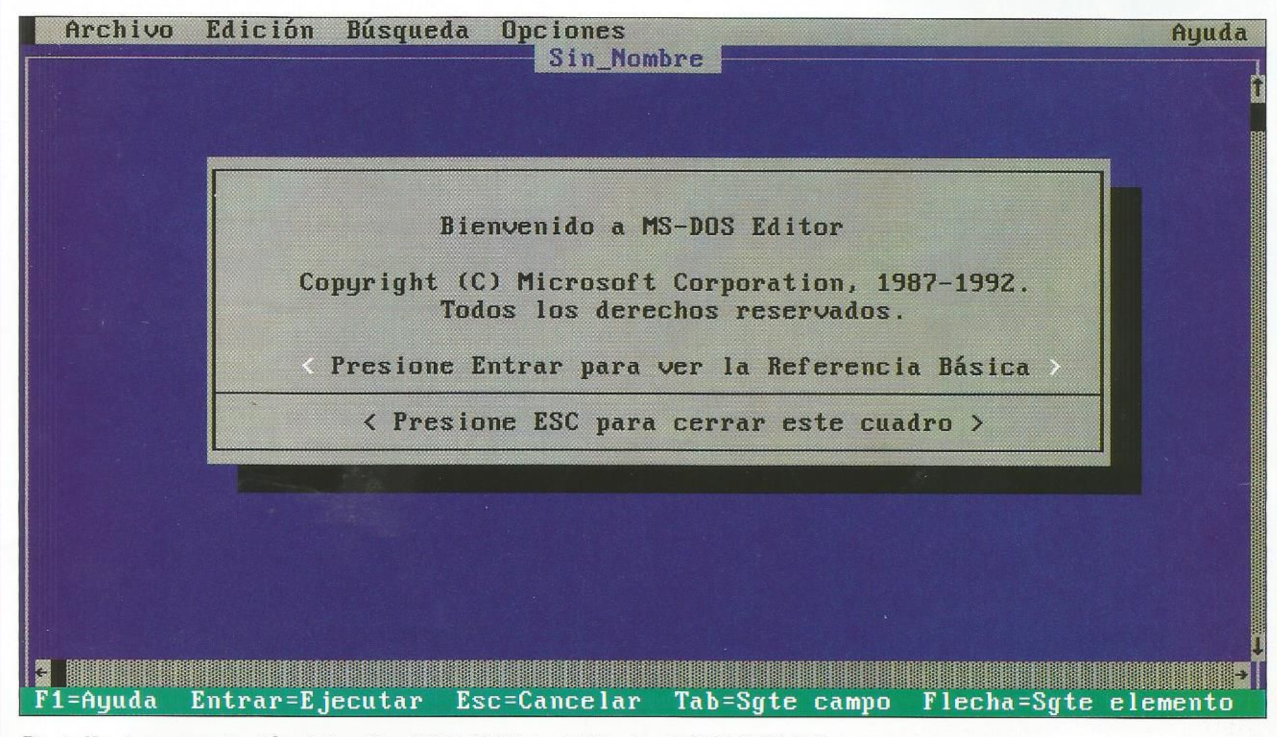


**La mejor forma de aprenderlo todo sobre el sistema operativo es "cacharrear" con él. En este capítulo comenzamos a explicar cómo personalizar el PC para satisfacer las necesidades de cada uno.**

## PERSONALIZAR EL ENTORNO (I)

Cada vez que realicemos algún cambio en nuestro PC y queramos que ese cambio sea fijo en adelante, tendremos que modificar los archivos de arranque del sistema operativo, que son el CONFIG.SYS y AUTOEXEC.BAT. Por ejemplo, si queremos que el teclado siempre esté en castellano o deseamos tener siempre disponible el ratón.

Para modificar los archivos es necesario utilizar un editor muy simple, para que no se introduzcan códigos extraños para el sistema. Por ejemplo, con WordPerfect no es recomendable modificar esos archivos, ya que serían incomprensibles para el sistema posteriormente; esto es debido a que MS-DOS sólo entiende ficheros que estén en formato ASCII (letras y números sin negritas, centrados, tipos de letra, etc). Si queremos utilizar un procesador de texto profesional, tendremos que saber cómo crear un "archivo de texto DOS" o "archivo ASCII", posibilidad que todos los proce-



**Pantalla de presentación del editor EDIT.COM incluido desde MS-DOS 5.0.**

```
 Archivo  Edición  Búsqueda  Opciones                                    Ayuda
                              CONFIG.SYS
[Menu]
MENUITEM=DOS1,Sistema DOS con sólo XMS.
MENUITEM=DOS2,Sistema DOS con 2048 EMS y VSHIELD.
MENUITEM=DOS3,Sistema DOS con 3 Mb EMS, sin Smartdrv, con XMS.
MENUITEM=QEMM,Sistema con QEMM y todos los drivers.
MENUITEM=WEB,Sistema Dreamweb.
MENUITEM=PAT,Patriot.
MENUITEM=DOS4,Sistema de ensayo, variable.
MENUDEFAULT=QEMM,5

[DOS1]
DEVICE=C:\DOS\HIMEM.SYS
DEVICE=C:\DOS\EMM386.EXE NOEMS
DOS=HIGH,UMB
BUFFERS=20,8
FILES=30
LASTDRIVE=E
STACKS=0,0
DEVICEHIGH C:\DEV\SLCD.SYS /D:SONY_000 /B:340 /M:P /V /C
DEVICEHIGH C:\SOUNDMAN\MVSOUND.SYS D:5 Q:15 /S:1,220,1,7 /M:0,330,2  T:1 V:90

MS-DOS Editor  F1=Ayuda  Presione ALT para activar menús          M  00001:001
```

**Ejemplo de archivo CONFIG.SYS creado mediante el uso del MS-DOS 6.2.**

sadores de texto tienen incorporada, pero que no usan por omisión.

## EL EDITOR EDIT

Sustituyendo al tradicional editor de líneas EDLIN que venía incorporado desde las primeras versiones de MS-DOS, desde la versión MS-DOS 5.0 se ha incluido un miniprocesador de texto llamado EDIT que nos será muy útil para crear y editar pequeños textos, como son los archivos de configuración del DOS.

Para ejecutar este programa, simplemente hay que teclear:

EDIT <Intro>

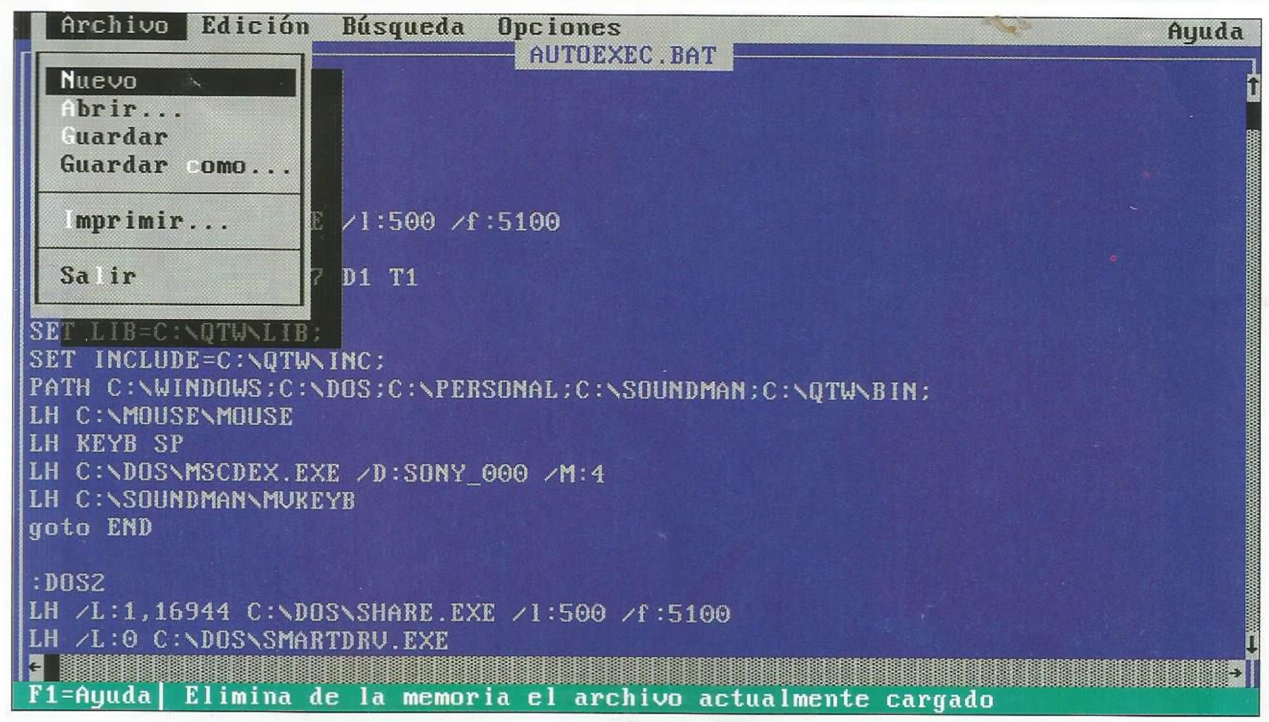
A continuación aparecerá la pantalla de presentación del programa que nos da la bienvenida, pidiéndonos que pulsemos la tecla <Intro> si queremos acceder a la ayuda de cómo se maneja el programa, o <Esc> si queremos empezar a trabajar. Ahora pulsa <Esc>.

Como ejemplo vamos a crear un minitexto, incluyendo una falta de ortografía para luego corregirla. Para ello teclea directamente la siguiente frase sin las comillas: "Esto es un texto de ensallo".

En este momento el cursor del teclado, que se identifica por una línea de subrayado intermitente, está al final de la línea. Si queremos regresar atrás y corregir la palabra "ensallo", no tenemos más que utilizar las teclas del cursor para situarnos encima del error. Pulsa la tecla <Flecha Izda> tres veces consecutivas para situarte encima de la primera "l" del error.

Ahora tienes que borrar el primer carácter que está a tu derecha; para ello utiliza la tecla <Supr> de tu teclado. Si lo que hubieras querido borrar era la "a" anterior, tendrías que haber utilizado la tecla <Retroceso>, que se identifica por una flecha larga hacia la izquierda, lo cual la diferencia claramente del borrado hacia la derecha (tecla <Supr>).

Ahora tenemos en pantalla la frase "Esto es un texto de ensalo" con el cursor encima de la "l". Por omisión, el procesador de texto EDIT de MS-DOS inserta el carácter que tecleemos donde está el cursor, así que para suprimir la "l" y sustituirla por una "y" tienes que cambiar el modo de texto de inserción a sustitución. Pulsa la tecla <Insert>




**Opciones disponibles en el menú Archivo del editor EDIT.COM.**

y observa cómo cambia el cursor a la forma de bloque indicando que está en el nuevo modo. Pulsa ahora la letra "y" y el error habrá quedado resuelto.

Esta no es, por supuesto, la forma más rápida de resolver un error, pero es un buen ejemplo para explicar cómo editar un texto con el procesador EDIT.

Ahora lo que tenemos que hacer es guardar este texto en nuestro disco duro, o cuando desconectemos de la corriente al PC toda la información se perderá. Para ello pulsa <Alt>. Si te fijas, verás que la barra superior en la que se encuentran los menús ha cambiado y ahora hay una letra iluminada con respecto a las demás por cada opción disponible. Pulsa ahora la letra "A" para acceder a la opción "Archivo" y se desplegará el respectivo menú. Al igual que antes, se nos ofrece una nueva lista de posibilidades. Ahora pulsa la tecla "G" para elegir la opción "Guardar". El paso siguiente es dar un nombre al archivo; llámale, por ejemplo, ENSAYO.TXT; así que teclea su nombre. En el cuadro "Dirs/Unidades" se te ofrece la posibilidad de guardar el archivo en otra unidad o directorio diferente. Si quieres acceder a ese cuadro, no tienes más que utilizar la tecla <Tab> (tecla de tabular identificada por dos flechas juntas, una en cada dirección, que están superpuestas). Cuando termines, pulsa sobre el botón "<SI>", ya sea con el ratón o con el teclado, situándote primero con <Tab> y luego pulsando <Intro>.

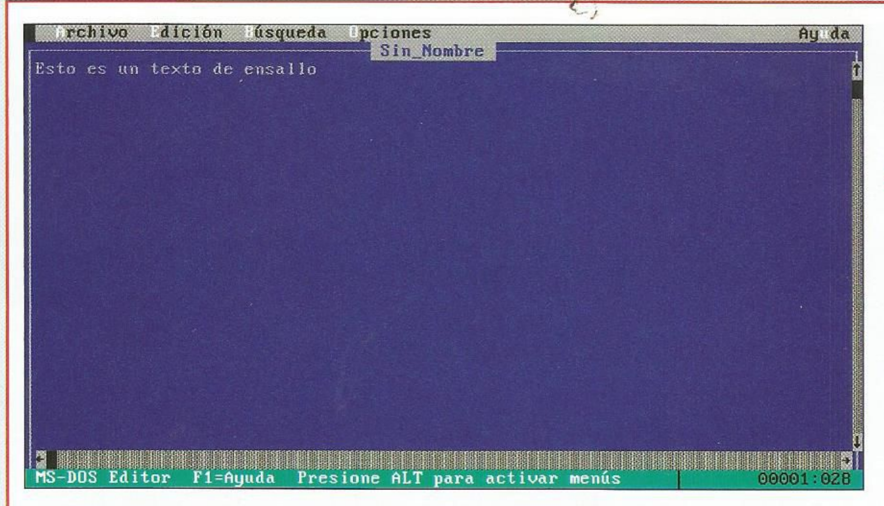
En este momento estás de nuevo en el modo de edición de texto, preparado para seguir trabajando. Lo que ha cambiado es que ahora, como título de la ventana, pone ENSAYO.TXT. Para salir de EDIT pulsa seguidamente: <Alt>, <A>, <L> (opción "saLir").

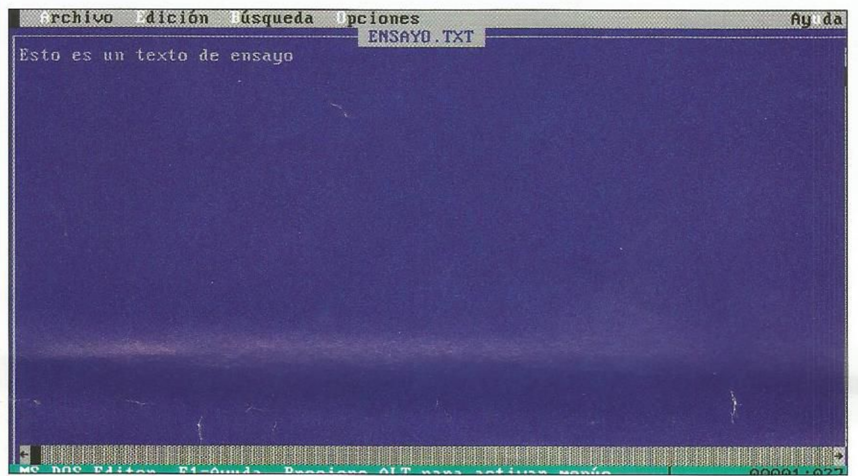
Ahora nos encontramos en el DOS, y si queremos recuperar el texto anterior podemos cargar EDIT de la siguiente forma:

EDIT ENSAYO.TXT

Así se abrirá directamente el texto, siempre y cuando el archivo ENSAYO.TXT se encuentre en el mismo directorio en el que te encuentras ahora; si no es así, tendrás que especificar el directorio. Por ejemplo, si el fichero está en el directorio DATOS, teclearíamos:

EDIT C:\DATOS\ENSAYO.TXT




**Visualización del ejemplo que se utiliza en este capítulo.**

## VER LOS ARCHIVOS DEL SISTEMA

Para ver el contenido de los archivos del sistema tenemos que utilizar el editor EDIT en el directorio raíz de nuestro disco duro. Como modificar los archivos del sistema entraña grandes riesgos, recuerda crear un disco de arranque en tu unidad A: con la orden "FORMAT A: /S"; luego copia los archivos CONFIG.SYS y AUTOEXEC.BAT en ese disco. Una vez que termines de crear el disco de arranque vete a la unidad A:, tecleando "A:" (sin las comillas). Si ahora utilizas, por ejemplo, EDIT CONFIG.SYS, estarás accediendo al archivo CONFIG.SYS del disquete y no del disco duro, por lo que puedes "cacharrear" todo lo que quieras, ya que si metes la pata o el ordenador no se inicializa bien desde el disquete, no tienes más que retirarlo y inicializar el PC desde el disco duro como lo haces normalmente. Una vez que te gusten los cambios, no tienes más que copiar de nuevo los archivos CONFIG.SYS y AUTOEXEC.BAT al directorio raíz del disco duro y retirar el disquete de la disquetera.

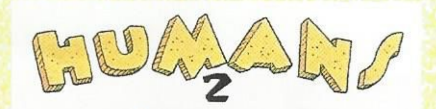
## EL ARCHIVO CONFIG.SYS

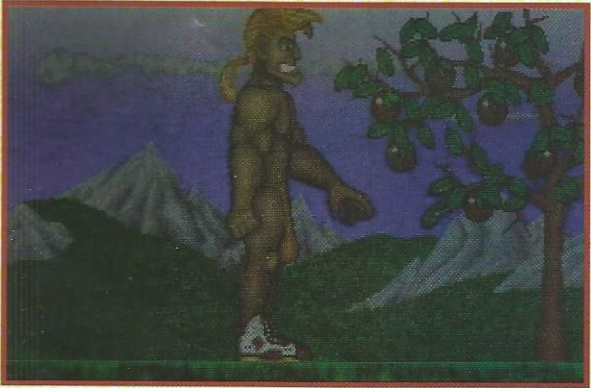
El archivo CONFIG.SYS contiene los controladores que utilizará el sistema. Un controlador es un programa en código máquina que se encarga de dar soporte a características para las que no está preparado el sistema operativo por omisión. Por ejemplo, es necesario cargar un controlador para utilizar un CD-ROM, algunos ratones, una unidad de cinta de BACKUP, una tarjeta de música, etc.

El manejo y las opciones de este archivo lo comentaremos en el próximo capítulo. Por ahora observa cómo cada comando se ejecuta en líneas separadas y que la mayoría de los controladores tienen la extensión *.SYS. Además, existen otros comandos que personalizan el sistema como BREAK, DOS, etc.

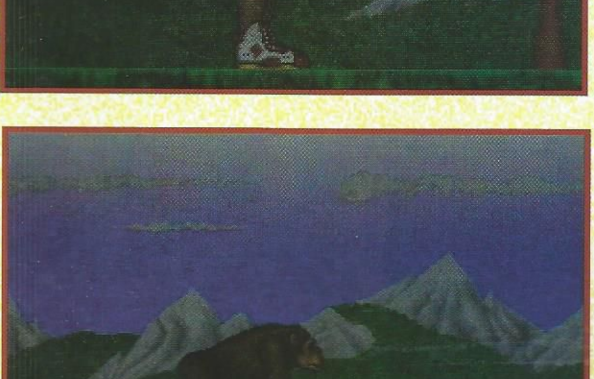
## EL ARCHIVO AUTOEXEC.BAT

En este archivo se guardan todos los programas y utilidades residentes. Aquí es donde se configura el teclado para que esté en castellano, aquí se inicializa el ratón, se define el volumen de algunas tarjetas de sonido, se puede hacer que se ejecute Windows directamente, antivirus residentes, etc. La mayoría de líneas de este fichero contienen programas (con extensión *.EXE o *.COM) que se podrían ejecutar una vez terminada la inicialización del MS-DOS, pero que se incluyen aquí para no tener que teclear todos los comandos cada vez que inicializamos el PC. Esta es la gran diferencia frente al archivo CONFIG.SYS, cuyos controladores no pueden nunca ser cargados desde el intérprete de comandos (C:\>), pues sólo pueden ejecutarse desde ese archivo especial.










viven con los humanos, tales como los dinosaurios.

En cada nivel se plantea una misión distinta, aunque muchas veces son bastante similares, tales como salvar a un miembro enjaulado por una tribu enemiga o simplemente encontrar el camino más seguro para salir de una trampa.

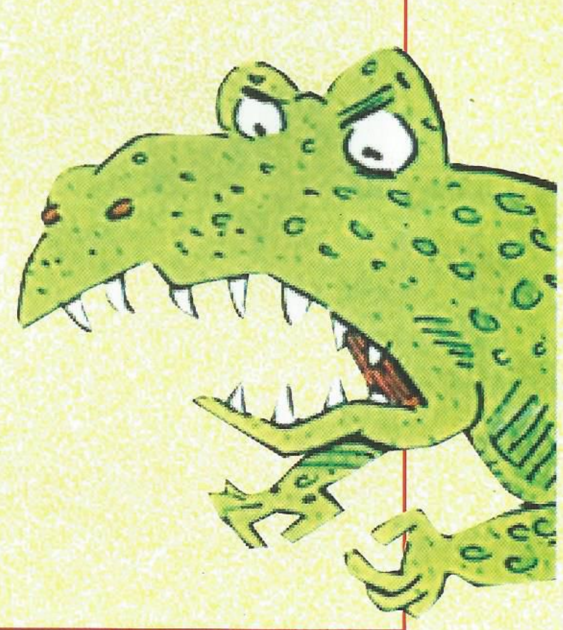
Como hemos repetido antes, la colaboración entre los distintos miembros de la tribu es básica. Muchas veces la formación de torres sirve para alcanzar objetos o eliminar a un enemigo. Ni que decir tiene que la colocación de dichas torres va a depender de muchos aspectos distintos, y una caída puede ser mortal.



## LAS DIFICULTADES

Y hablando de caídas, éstas suponen una de las principales causas de pérdidas irrecuperables de humans. Pueden ser motivadas por muchas cosas, pero principalmente por nuestra falta de habilidad con el teclado ante la presencia de peligrosos abismos, que, por cierto, están colocados con muy mala idea por parte de los programadores para complicarnos aún más la vida. La mejor solución es la continua práctica del nivel hasta que lo acabemos. En este sentido, el juego se pare-

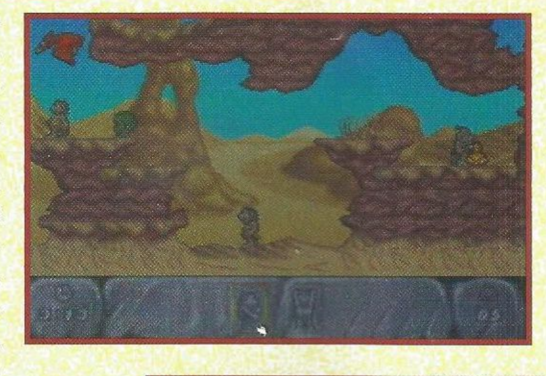


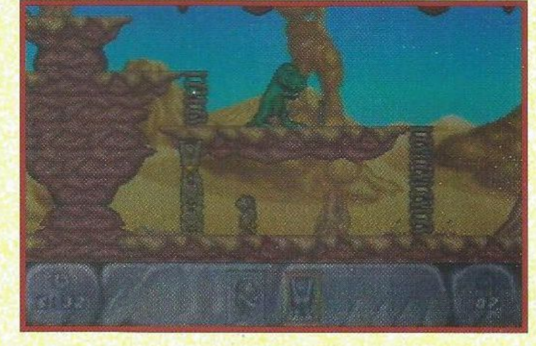


ce mucho a los de plataformas de las consolas.

Otros que nos pueden amargar la existencia son los dinosaurios. Para luchar contra estas bestias, lo mejor es poseer una buena lanza muy afilada que dé buena cuenta de ellos. Atención, los más grandes pueden necesitar varias lanzas, y aunque en algunos niveles existe un buen número de ellas, otras veces, una lanza mal aprovechada puede suponer no acabar el nivel, debido a la voracidad y excesivo gusto por los humans que tienen los dinosaurios, colocados siempre en el camino de la salida.

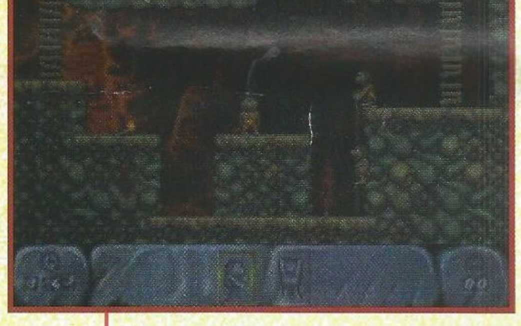
Y por último destacar la presencia de otras tribus ajenas a la nuestra. Su principal característica es que son muy envidiosas de nuestros sensacionales logros e inventos, y al menor descuido, sus guerreros secuestran a nuestras mujeres, nos destruyen los campamentos o desbaratan los planes de conquista que hubiéramos planteado. Toparnos con uno de ellos puede significar su muerte o la nuestra. Una vez más, la lanza puede ayudarnos, pero en muchas ocasiones, el ingenio será la principal arma contra estos antipáticos vecinos.

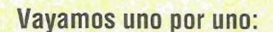


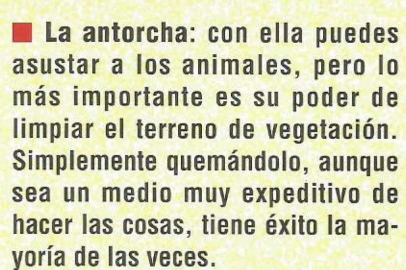


## LOS MEDIOS

Pero no todo son dificultades en Humans 2. Esparcidos por las distintas pantallas y niveles se encuentran una serie de objetos que serán de gran ayuda e imprescindibles para resolver los niveles.



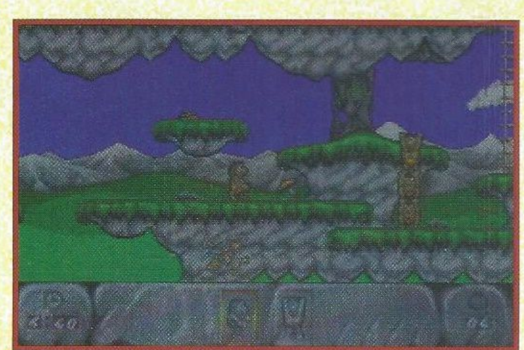




Vayamos uno por uno:

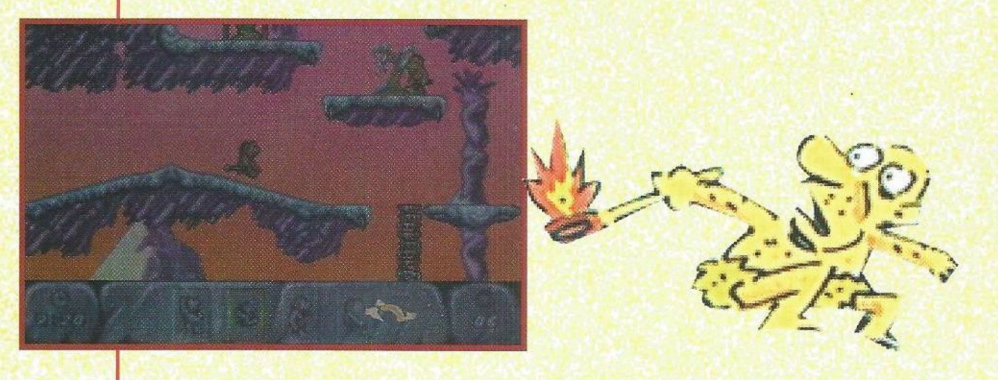
■ **La lanza**: el principal uso de la lanza es de carácter ofensivo, pero también podemos vadear con ella agujeros y otras trampas similares, a modo de pértiga.

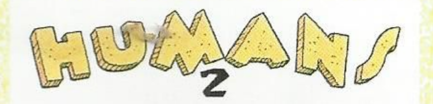
También sirve como arma de defensa ante el ataque de algún dinosaurio o de cualquier bicho que ose molestarnos.



■ **La antorcha**: con ella puedes asustar a los animales, pero lo más importante es su poder de limpiar el terreno de vegetación. Simplemente quemándolo, aunque sea un medio muy expeditivo de hacer las cosas, tiene éxito la mayoría de las veces.
También es factible su uso como arma arrojadiza, pero sólo cuando te sientas acosado.

■ **La cuerda**: sin duda, es uno de los elementos más importantes del juego, junto con la lanza. Gracias a ella, se asciende y desciende a lugares donde las torres humanas no pueden hacerlo. La habilidad es fundamental para el uso de la cuerda, sobre todo a la hora de lanzarla en algún resquicio de una pared rocosa.






Una vez más la paciencia se pone a prueba.

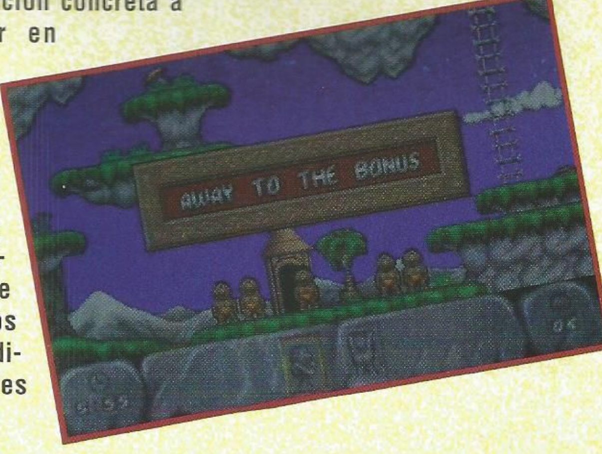
■ **La rueda**: el invento de la prehistoria. Gracias a ella, los humans se desplazan a gran velocidad, sobre todo cuando nos encontramos en un nivel donde el tiempo para poder acabarlo sea un problema.

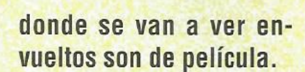


Para su uso, monta encima de ella y selecciona la opción adecuada en el menú inferior. Será muy divertido.

■ **El hechicero**: no es un objeto. Es más bien el tipo loco de la tribu. Reservado y extraño, el hechicero vive en la comunidad aunque a espaldas de ella. De todas formas, es un personaje respetado y alabado, aunque físicamente puede estar en cualquier parte, y cuando más se le necesita, jamás se le encuentra.
Debido a ello, en el juego aparece sólo en algunos niveles, pero su presencia es agradable, ya que gracias a sus poderes mágicos es capaz de crear al instante cualquiera de los objetos que anteriormente hemos comentado, a costa de pagar un precio.

Al ser Humans 2 un arcade multinivel, no existe una solución concreta a plantear en cada nivel. Hay muchas posibilidades, y ahí radica la originalidad y "gracia" del juego, ya que la gracia y el sentido del humor que derrochan estos simpáticos trogloditas en las difíciles circunstancias



donde se van a ver envueltos son de película.

Lo que sí podemos presentar son los códigos de las fases. Así, podrás viajar a tus anchas a lo largo del juego, y contemplar los escenarios por lo menos. Eso sí, tendrás que trabajar duro cada nivel.







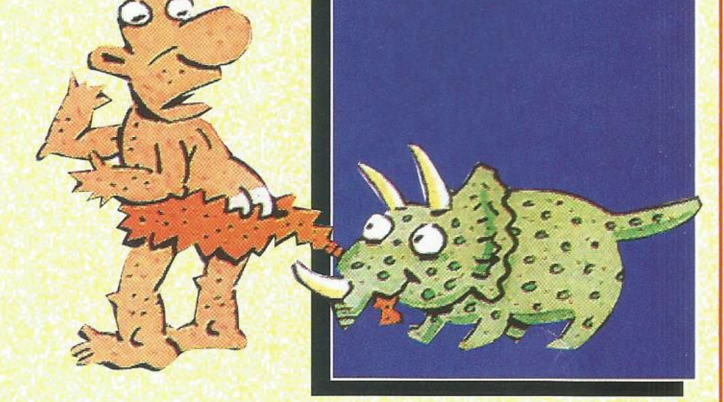


**CODIGOS DE FASES:**

| | | |
|---|---|---|
| 1: DARWIN | 2: DOOM | 3: SPYDER |
| 4: 480 | 5: BILLS | 6: BROKE AGAIN |
| 7: OUR SHELF | 8: NO SUPPORT | 9: MR PARROT |
| 10: 7 MILE WALK | 11: BLIZARD | 12: MINI EGGS |
| 13: KEEF | 14: WORLDOFOUROWN | 15: ITS TOSH |
| 16: BESTEST BUDS | 17: O O CHILDREN | 18: BLUE STUFF |
| 19: LEAPORD | 20: UNCLE JOSEF | 21: DANEEE |
| 22: LOWEEEZ | 23: KATIEWOOH | 24: RADCLIFFE |
| 25: IDONTLIKEBRAWN | 26: GILLNGEDS | 27: HOW MUCH |
| 28: THE SLOBS | 29: MRS T | 30: ALMANBURIE |
| 31: GALLOWS FIELD | 32: PLAGUE PIT | 33: CANDLESTICKS |
| 34: BROWN SUGAR | 35: BABBLE | 36: BLATHER |
| 37: TRADER | 38: SCARY MAN | 39: BOILED EGGS |
| 40: NEED MORE | 41: TURBO NUTTER | 42: PERFECT PETE |
| 43: RICK NINJA | 44: WAYNE | 45: TASH |
| 46: POUCH | 47: WHINGEING | 48: SAD BOYS |
| 49: CRAMP | 50: GLUM | 51: HASSLED |
| 52: GOLD LABEL | 53: IMAGITEC | 54: ATARI CORP |
| 55: DRAKEEAR | 56: SOURFACE | 57: LURCH |
| 58: ENDOSCOPY | 59: JUST TAKES | 60: HAVE A BREAK |
| 61: 3 NEGATIVES | 62: GIMME SHELTER | 63: BLOAT ON |
| 64: STAGGER HOME | 65: I LOVE ME | |
| 66: WHO D YOU LOVE | 67: AAAAAARGH | |
| 68: SOS | 69: NIKKI | |
| 70: PYTHON LEE | 71: MR FISTIE | |
| 72: SISTER BLUE | 73: AIRES | |
| 74: TAURUS | 75: FATEANDFORTUNE | |
| 76: DOES IT MATTER | 77: WHAT WE PUT | |
| 78: THIS IS IT | 79: SEE YA | |
| 80: FOREVER | | |

**JUEGOTECA:**

- 1993 fue el año de los dinosaurios. Gracias a "Parque Jurásico", y a la fabulosa promoción que rodeó a la película, todo el mundo aprendió algo más de esos fascinantes animales, y en cuestión de semanas nos vimos sumergidos en una vorágine de productos relacionados con el tema.
- Desde los principios del cine, los monstruos prehistóricos han aparecido en infinidad de películas, la mayoría de serie "B", aunque con claras excepciones, como "Hace un millón de años" o "King Kong". Lo importante de estos filmes es su aportación a la cultura colectiva del mundo, el concepto de hombre de las cavernas luchando constantemente contra tiranosaurios y otros reptiles carnívoros.
- Científicamente, todo es falso. Los dinosaurios desaparecieron misteriosamente de la Tierra mucho antes de la existencia del primer homínido relacionado con la especie humana. En los verdaderos tiempos del hombre prehistórico, el Paleolítico, los principales enemigos eran los osos y los tigres de diente de sable, cuyo principal ingrediente de su menú particular eran los propios humanos.






Para que puedas sacar el mayor provecho de los juegos de la colección, resolver cualquier duda sobre su instalación o funcionamiento o, simplemente, disfrutar de ellos, Planeta-DeAgostini pone a tu disposición una línea telefónica especial HOT LINE mientras dure la colección.

Teléfono:

**(91) 577 27 97***

Horario: De lunes a viernes de 10.00 h. a 20.00 h.
(En Canarias de 9.00 h. a 19.00 h.)

Planeta-DeAgostini garantiza este servicio, reservándose el derecho de modificar los horarios y su duración en función de las llamadas recibidas.

# SERVICIO DE ATENCION AL CLIENTE DE PLANETA-DE AGOSTINI

Para consultas de tipo general o si necesitas cambiar algún juego por estar defectuoso, tienes a tu disposición el Servicio de Atención al Cliente.

Teléfono:

**(93) 731 06 18***

Horario: De lunes a viernes de 9.30 h. a 13.30 h. y de 15.30 h. a 18.00 h.
(En Canarias de 8.30 h. a 12.30 h. y de 14.30 h. a 17.00 h.)

# DISCO UNIVERSAL DE ARRANQUE

Si por cualquier razón necesitas cambiar tu Disco de Arranque, simplemente tienes que rellenar el cupón y enviarlo a:

PROEINSA - Ref. PCGAMES
c/Velázquez 10, 5º D - 28001 Madrid

y los recibirás contrarreembolso de 350 ptas. en concepto de gastos de envío.



# SOLICITUD DEL DISCO UNIVERSAL DE ARRANQUE

## DATOS PERSONALES

Apellidos ____________________________________________

Nombre ____________________________________________

Calle o Plaza ____________________________________________

Nº Piso ___ Pta. ___ Esc. _____ Código Postal ____________________

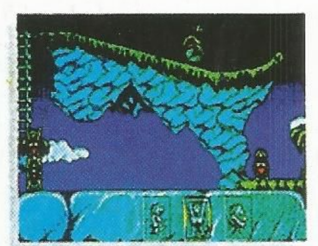
Población ____________________ Provincia ____________________

Edad ____ Teléfono __________ Nº D.N.I. ____________________

Válido sólo para territorio español.

FIRMA (imprescindible)

# HUMANS™



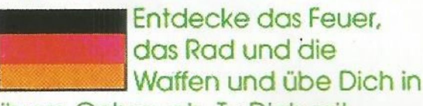


Discover Fire, The Wheel and Weapons. Use them and team up with your fellow Humans to try and conquer over 150 levels of pain and mayhem.

Découvrez le Feu, la Roue et les Armes. Utilisez-les et travaillez en équipe avec les autres Humains afin de conquérir plus de 150 niveaux de douleur et de chaos.

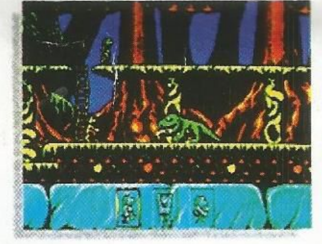






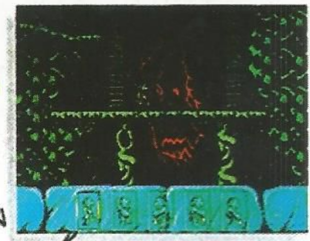
Entdecke das Feuer, das Rad und die Waffen und übe Dich in ihrem Gebrauch. Tu Dich mit Deinen Mit-Menschen zusammen und tritt gemeinsam gegen mehr als 150 Levels von Schmerz und Chaos an.

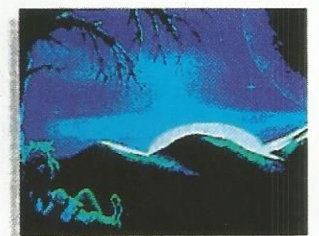






Descubre el Fuego, la Rueda y las Armas. Usalas y asóciate con tus compañeros Humans para tratar de conquistar más de 150 niveles de dolor y caos.





Scopri il Fuoco, la Ruota e le Armi. Quindi usali insieme agli altri Esseri Umani per cercare di superare oltre 150 livelli di dolore e caos.



